

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan yang berkualitas memainkan peran penting dalam mempercepat peningkatan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Melalui pendidikan yang baik, individu dapat mengembangkan potensi peserta didik, mempersiapkan diri untuk masa depan, dan berkontribusi positif terhadap masyarakat dan dunia di sekitar peserta didik. Pendidikan bukan hanya sekedar berbagi pengetahuan, tetapi juga merupakan proses yang membantu individu dalam mengembangkan diri secara holistik, baik dari segi pengetahuan, keterampilan sikap, maupun nilai – nilai. Penting bagi kita untuk mendukung dan memperjuangkan pendidikan kualitas bagi semua individu.

Tujuan yang harus dicapai oleh peserta didik dan pendidik dalam suatu pembelajaran adalah peningkatan kualitas pendidikan. Proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru diharapkan dapat memberikan pengetahuan, informasi, pemahaman, dan membentuk sikap yang positif pada peserta didik. Pengalaman kehidupan sosial di masyarakat juga dapat memberikan pembelajaran, namun dalam lingkungan pendidikan akan memberikan manfaat yang lebih besar. Pembelajaran terstruktur dan sistematis di lingkungan pendidikan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna daripada hanya mengandalkan pengalaman kehidupan sosial di masyarakat.

Menurut Jihad dan Haris (2013 : 11) bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang mencakup dua aspek yaitu pembelajaran harus menitikberatkan pada kegiatan peserta didik, sehingga guru dapat memfokuskan pada materi yang diberikan peserta.

Kedua aspek yang dijelaskan adalah kerja sama yang menyeluruh dalam interaksi guru dengan peserta didik dan interaksi antar peserta didik selama di kelas.

SMK Ifadah merupakan mitra sekolah yang berada dibawah naungan pondok pesantren Al-Bar, pada sekolah tersebut hanya terdapat kompetensi keahlian yang dapat ditempuh oleh peserta didik, yaitu Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ). Pada kompetensi keahlian tersebut terdapat mata pelajaran sistem komputer, peserta didik akan mempelajari dasar teknologi jaringan yang terkait dengan komputer. Penting bagi peserta didik untuk mempelajari mata pelajaran tersebut guna menghadapi perkembangan teknologi jaringan yang terkait dengan komputer yang semakin maju dan canggih, sehingga akan memberikan peserta didik keunggulan dan kesiapan dalam menghadapi dunia kerja yang semakin terhubung dan didorong oleh perkembangan teknologi yang semakin maju.

Berdasarkan hasil obeservasi di SMK Ifadah pada saat peneliti melaksanakan kegiatan asistensi mengajar, terdapat beberapa masalah yang dihadapi oleh guru saat pembelajaran. Salah satunya adalah pemilihan model pembelajaran yang hanya berpusat pada guru dan membuat peserta didik merasa bosan dan kurang antusias. Perlu adanya perubahan yang mendorong partisipasi aktif untuk mengatasi masalah kebosanan dan kurangnya antusiasme dalam pembelajaran. Adanya perubahan menuju model pembelajaran yang melibatkan peserta didik, diharapkan pembelajaran menjadi lebih bermakna, menyenangkan dan efektif. Sehingga peserta didik akan lebih antusias, terlibat aktif dalam pembeajaran dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang materi yang dipelajari.

Hasil wawancara pada tanggal 27 Oktober 2022 dengan guru mata pelajaran sistem komputer yaitu ibu Rizka Diana Vita, S.Pd di SMK Ifadah, diketahui model

pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran mata pelajaran sistem komputer hanya berupa ceramah dan tanya jawab. Guru juga menuturkan bahwa fasilitas yang kurang mendukung dalam kelas membuat peserta didik sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru pada saat pembelajaran, sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik yang cenderung rendah.

Menurut K. Brahim dalam Susanto (2013) menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu. Hasil data nilai ulangan harian yang diperoleh, dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik kelas X TKJ pada mata pelajaran sistem komputer di SMK Ifadah masih tergolong rendah. Berdasarkan rata – rata nilai yang didapatkan masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 75. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa hanya sebagian kecil peserta didik yang dapat mencapai atau melebihi KKM, sehingga dengan melakukan perluasan upaya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, dengan pemilihan model pembelajaran yang menarik, diharapkan peserta didik dapat mencapai potensi belajar yang optimal dan mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Berdasarkan uraian diatas, penting untuk memilih model pembelajaran yang menarik, mudah dipahami dan membuat peserta didik aktif serta tidak membosankan. Penentuan model pembelajaran yang tepat sangat penting, sehingga guru dapat memahami kebutuhan dan kemampuan peserta didik untuk memilih model pembelajaran yang sesuai. Menurut Trianto (dalam Helmiati, 2012:35) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah sebuah strategi

pembelajaran yang mengorganisir peserta didik dalam kelompok belajar kecil, dimana peserta didik dapat bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Suherman (dalam Helmiati, 2012 :37) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif mendorong peserta didik untuk berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif dapat memberikan kesempatan peserta didik untuk berkolaborasi, berdiskusi dan bekerja sama dengan anggota kelompok lainnya.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan saat pembelajaran yaitu *snowball throwing*. Model pembelajaran *snowball throwing* merupakan model pembelajaran kooperatif yang berarti melempar bola salju (Mentari, 2018 : 4). Pada saat pembelajaran kooperatif, tipe *snowball throwing* tersebut siswa dapat melakukan suatu kompetisi antar kelompok (Yanti, 2010:36). Dalam model ini, peserta didik dapat terlibat secara aktif dengan memainkan “bola salju” atau permainan soal lain nya, seperti kertas. Peserta akan mengajukan pertanyaan dan memberikan jawaban. Model ini memiliki beberapa elemen kunci yang dapat meningkatkan kreativitas dan semangat peserta didik. Menggulung dan melemparkan “bola salju berupa kertas, peserta didik menjadi lebih aktif secara fisik dan memiliki kesempatan berfikir secara kreatif dalam menulis pertanyaan dan menjawab pertanyaan dari teman sebaya lainnya.

Model pembelajaran ini mendorong interaksi dan kolaborasi antar peserta didik. Dalam kelompok kecil, peserta didik saling berbagi pengetahuan bertukar pertanyaan, dan memberikan jawaban. Hal ini dapat memperkaya pemahaman peserta didik tentang materi dan membangun keterampilan. Melalui keterlibatan

aktif dan berfikir kreatif, diharapkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran ini, hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Pendapat peneliti merujuk pada berbagai penelitian yang relevan terdahulu, penelitian sebelumnya dilaksanakan oleh Raguwan (2014) dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif *snowball throwing* memiliki hasil belajar yang lebih tinggi daripada model pembelajaran konvensional pada materi bentuk molekul kelas XI IPA di SMA Negeri 1 Pasangkayu. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *snowball throwing* berpengaruh positif terhadap motivasi peserta didik untuk aktif dalam kegiatan kelompok. Adapun penelitian lain yang ditulis (Mursid *et al.*, 2021) mengemukakan hasil dari penelitian ini adalah menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *snowball throwing* terhadap hasil belajar peserta didik dan menumbuhkan semangat belajar pada peserta didik di MI Al-Mursyid Citeureup Bogor.

Penelitian lain oleh (Puspa, Andyana, & Oka, 2021) ditemukan perbedaan yang signifikan pada hasil belajar IPA antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional, diperoleh bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* sangat membantu siswa kelas V SD di gugus Sri Kandi Kecamatan Denpasar Timur dalam meningkatkan hasil belajar. Dalam penelitian relevan lainnya oleh (Rasyid dan Side, 2011) mendapatkan hasil pengujian statistika dengan ANACOVA, diperoleh signifikansi sebesar 0,000. Nilai signifikansi yang rendah menunjukkan adanya pengaruh yang

signifikan antara penerapan model pembelajaran *snowball throwing* dan hasil belajar peserta didik kelas X di SMAN I Bajeng Kab. Gowa.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, penggunaan model pembelajaran *snowball throwing* pada dasarnya dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar peserta didik, sehingga model pembelajaran *snowball throwing* sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Pada Materi Organisasi dan Arsitektur Komputer”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana keterlaksanaan model pembelajaran *snowball throwing* pada mata pelajaran sistem komputer materi organisasi dan arsitektur komputer terhadap hasil belajar kelas X SMK Ifadah ?
2. Bagaimana respon peserta didik terhadap penggunaan model pembelajaran *snowball throwing* pada mata pelajaran sistem komputer materi organisasi dan arsitektur komputer terhadap hasil belajar kelas X SMK Ifadah ?
3. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *snowball throwing* pada mata pelajaran sistem komputer materi organisasi dan arsitektur komputer terhadap hasil belajar kelas X SMK Ifadah ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka dapat ditentukan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui keterlaksanaan model pembelajaran *snowball throwing* pada mata pelajaran sistem komputer materi organisasi dan arsitektur komputer terhadap hasil belajar kelas X SMK Ifadah.
2. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan model pembelajaran *snowball throwing* pada mata pelajaran sistem komputer materi organisasi dan arsitektur komputer terhadap hasil belajar kelas X SMK Ifadah.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *snowball throwing* pada mata pelajaran sistem komputer materi organisasi dan arsitektur komputer terhadap hasil belajar kelas X SMK Ifadah.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan pada penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat bagi penulis sebagai pedoman referensi untuk pengembangan penelitian selanjutnya, dengan menggali lebih dalam tentang pengaruh model pembelajaran *snowball throwing* dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam memperkuat penelitian yang sudah ada dan meningkatkan pemahaman tentang efektivitas model pembelajaran ini pada mata pelajaran sistem komputer materi organisasi dan arsitektur komputer.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru, dapat menerapkan model pembelajaran *snowball throwing* yang dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Peserta didik dapat aktif berinteraksi, berbagi pengetahuan, dan memperdalam pemahaman melalui proses bermain bola salju.

- b. Bagi Sekolah, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sistem komputer dan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih baik bagi peserta didik.
- c. Bagi Pendidikan, dapat mengembangkan kreativitas guru dalam menciptakan variasi pembelajaran di kelas, memiliki sumbangan penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mutu pendidikan secara keseluruhan. Guru yang kreatif mampu menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik, interaktif dan relevan bagi peserta didik. Sehingga peserta didik lebih terlibat dan termotivasi dalam belajar.
- d. Bagi Peneliti, dapat memperoleh wawasan dan pengetahuan tentang model pembelajaran *snowball throwing*, serta dengan kemauan untuk mengembangkannya dan dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih bervariasi, menarik dan efektif.

E. Batasan Penelitian

Adapun batasan penelitian sebagai berikut :

1.	Mata Pelajaran	:	Sistem Komputer
	KD	:	Memahami Organisasi dan Arsitektur Komputer
	Materi	:	Organisasi dan Arsitektur Komputer
2.	Kelas	:	X / TKJ
3.	Sekolah	:	SMK Ifadah
4.	Hasil Belajar	:	Ranah Kognitif

F. Definisi Istilah

Definisi istilah yang digunakan dalam penelitian :

- 1. *Snowbal throwing* merupakan salah satu model pembelajaran yang efektif untuk mendorong partisipasi dan kolaborasi dalam pembelajaran kooperatif. Dalam

model ini, peserta didik membentuk kelompok dan menggunakan bola kertas yang berisi pertanyaan untuk dilemparkan kepada kelompok lain. Peserta didik yang telah menerima bola kertas, kemudian akan menjawab pertanyaan tersebut.

2. Hasil belajar adalah pencapaian atau efek yang dapat diukur dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh individu. Mencakup peningkatan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap dan kompetensi lainnya yang telah diperoleh individu sebagai hasil dari proses belajar.
3. Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan untuk berfikir (otak) dengan kemampuan yang dimiliki oleh seorang peserta didik.